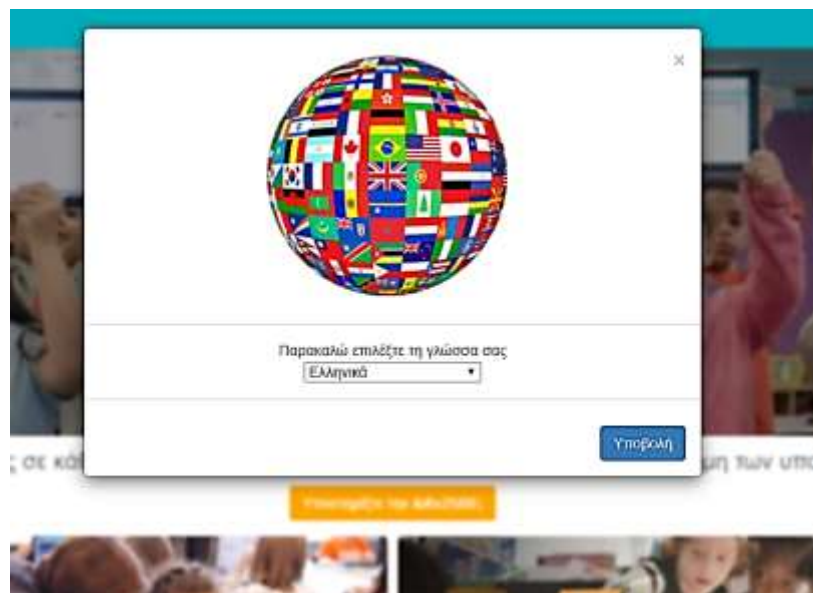


Η ιστοσελίδα **code.org** έχει πολλά επίπεδα ασκήσεων προγραμματισμού με παιγνιώδη τρόπο και είναι αρκετά απλή στη χρήση της. Παρακάτω δίνονται κάποιες οδηγίες χρήσης. Οι περισσότεροι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με την ιστοσελίδα γιατί την έχουμε επισκεφτεί πολλές φορές στο μάθημά μας. Συνιστώ στους γονείς, ειδικά στην αρχή, να είναι μαζί με τα παιδιά όταν επισκέπτονται την ιστοσελίδα.

## Οδηγίες :

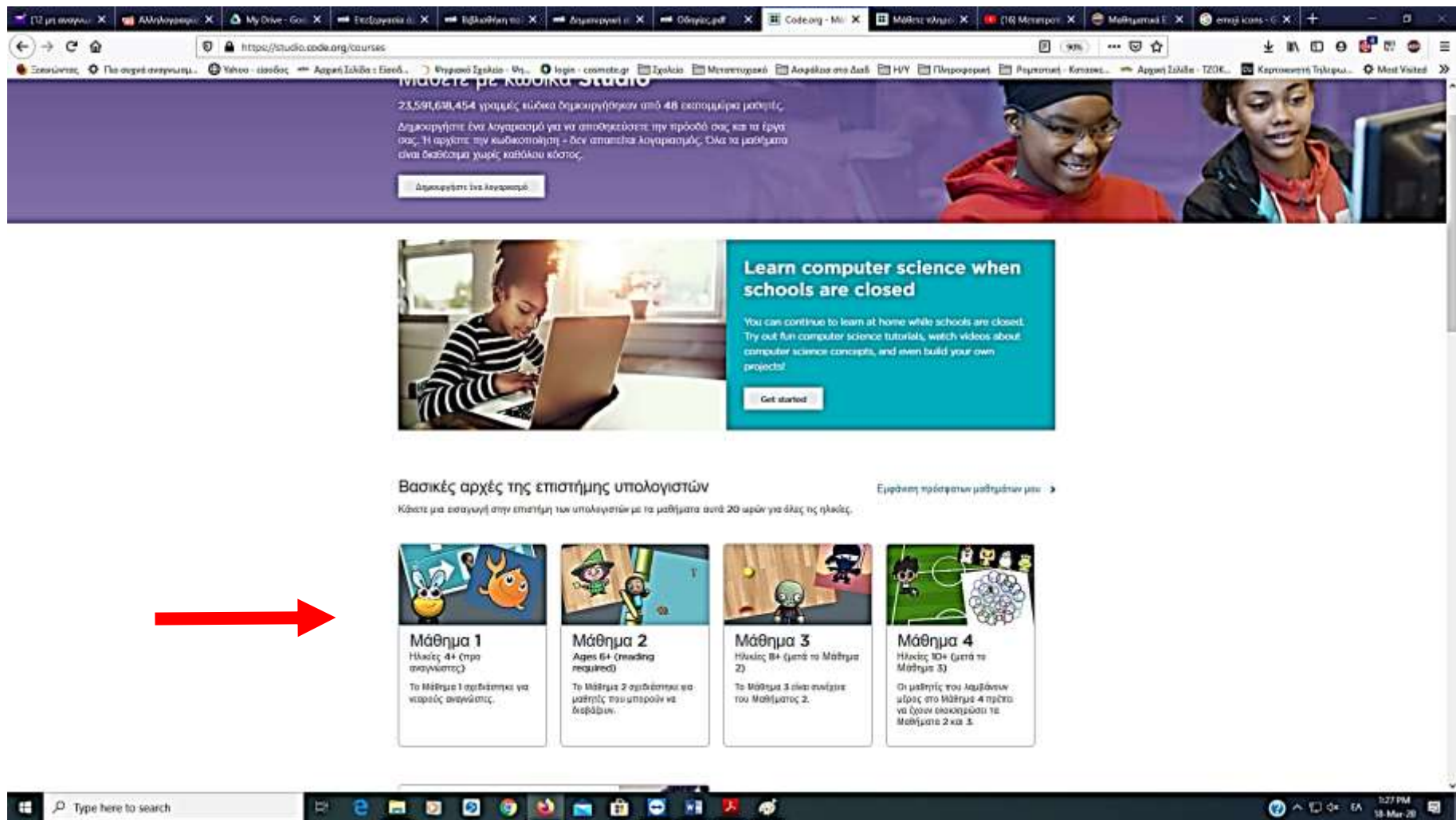


Εικόνα 1

Στην αρχή επιλέγουμε τη γλώσσα «Ελληνικά» (Εικόνα 1)



Έπειτα πατάμε κλικ στο «Μαθητές» (Εικόνα 2)



Για τις τάξεις Α, Β, Γ συνιστάται για αρχή το «Μάθημα 1», για τις τάξεις Δ, Ε και ΣΤ το «Μάθημα 2» (Εικόνα 3)



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://studio.code.org/c/course/>. The page title is "Μάθημα 1" (Lesson 1). Below the title, there is a paragraph of introductory text in Greek. A row of five profile pictures is shown, including a cartoon character and four real people. Below this, there is a table with two columns: "Όνομα μαθήματος" (Lesson Name) and "Πρόοδος" (Progress). The table lists 12 activities. The fourth activity, "4. Λεβάνθος Ακουαθής", is highlighted with a red box. Its progress indicator shows a sequence of numbers from 1 to 15, with the number 1 circled in red. Other activities have progress indicators of 1, 1, 1-12, 1-12, 1-2, 1-15, 1-12, 1, 1-10, and 1-12.

Όνομα μαθήματος	Πρόοδος
1. Χαριόλινα Χάρης	Απουσιδεμένη δραστηριότητα x 1
2. Κούκλες το Κουκούλι το	Απουσιδεμένη δραστηριότητα x 1
3. Παζλ: Μάθε την μπαλαρά να ση...	1 x 2 x 3 x 4 x 5 x 6 x 7 x 8 x 9 x 10 x 11 x 12
<b>4. Λεβάνθος Ακουαθής</b>	<b>1</b> x 2 x 3 x 4 x 5 x 6 x 7 x 8 x 9 x 10 x 11 x 12 x 13 x 14 x 15
5. Λεβάνθος ενσωματώνει ομοειδή...	1 x 2 x 3 x 4 x 5 x 6 x 7 x 8 x 9 x 10 x 11 x 12
6. Αλγόριθμος παραγωγής βέλγιο φ...	Απουσιδεμένη δραστηριότητα x 1 2
7. Μίλασε Ακουαθής	1 x 2 x 3 x 4 x 5 x 6 x 7 x 8 x 9 x 10 x 11 x 12 x 13 x 14 x 15
8. Κολέττης Ακουαθής	1 x 2 x 3 x 4 x 5 x 6 x 7 x 8 x 9 x 10 x 11 x 12
9. Αλγόριθμος παραγωγής βέλγιο φ...	Απουσιδεμένη δραστηριότητα x 1
10. Καλλιόπη Τυλιμπί	1 x 2 x 3 x 4 x 5 x 6 x 7 x 8 x 9 x 10
11. Η φίλη της κλεφτοφάνης	1 x 2 x 3 x 4 x 5 x 6 x 7 x 8 x 9 x 10 x 11 x 12

Μάθημα 1 - ξεκινήστε από το Επίπεδο 3 - Πίστα 1 (Εικόνα 4)

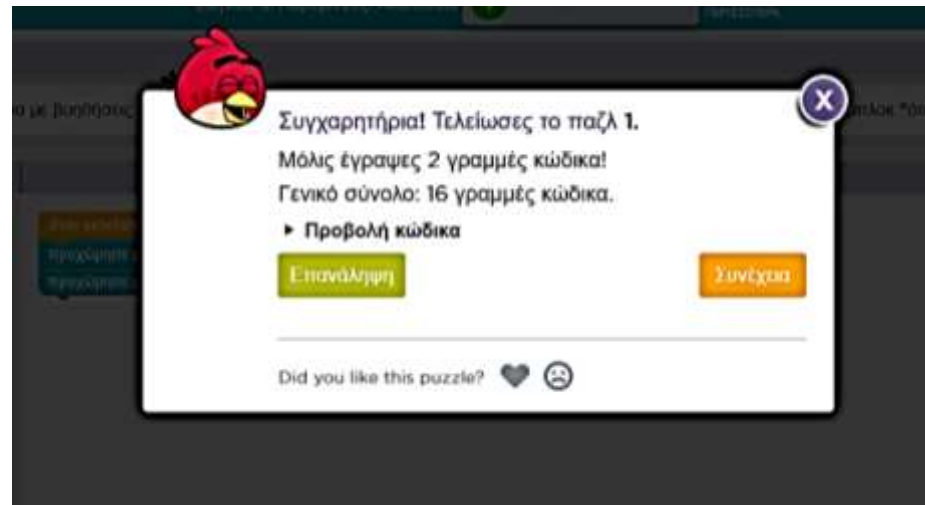
**Μάθημα 2**

Το Μάθημα 2 σχεδιάστηκε για μαθητές που μπορούν να διαβάσουν και χωρίς προηγούμενη εμπειρία προγραμματισμού. Στο μάθημα αυτό οι μαθητές θα δημιουργήσουν προγράμματα για επίλυση προβλημάτων και θα αναπτύξουν διαδραστικά παιχνίδια ή ιστορίες που μπορούν να εμπνεύσουν συνήθειες στις πρώτες τάξεις του δημοτικού.

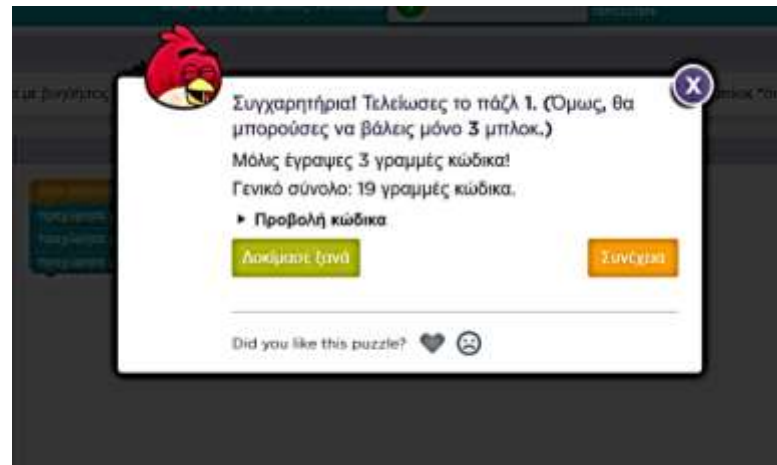
Διαβάστε τώρα | Λάβετε βοήθεια

Όνομα μαθήματος	Περίοδος
1. Προγραμματίζω σε κωδικό γραμ...	Αποσυνδεδεμένη δραστηριότητα x 1 x 2
2. Αλγόριθμοι Προγραμματίζω ζωής...	Αποσυνδεδεμένη δραστηριότητα x 1 x 2
<b>3. Αριθμητικό Ακούσιο</b>	<b>1</b> 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
4. Καλλιέργειο Ακούσιο	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
5. Επισκευάζω τον αυτοκινητό...	Αποσυνδεδεμένη δραστηριότητα x 1
6. Αριθμητικό Επισκευάζω	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
7. Καλλιέργειο Επισκευάζω	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
8. Βίβλος Επισκευάζω	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
9. Προγραμματίζω με ανατροφοδ...	Αποσυνδεδεμένη δραστηριότητα x 1 x 2
10. Μίμηση Επισκευάζω	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
11. Καλλιέργειο Επισκευάζω	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Μάθημα 2 - ξεκινήστε από το Επίπεδο 3 - Πίστα 1 (Εικόνα 5)



Η λύση είναι σωστή, πατάμε κλικ στο «Συνέχεια» για να πάμε στην επόμενη πίστα (Εικόνα 6)



Ο τρόπος λύσης είναι σωστός αλλά κάποιες εντολές είναι περιττές, δηλαδή μπορεί να ξαναπροσπαθήσει και να δώσει τη λύση με πιο σωστό τρόπο (οπότε πατάμε στο «Δοκίμασε Ξανά») ή να προχωρήσει παρακάτω (πατάμε στο «Συνέχεια») (Εικόνα 7)

Δοκιμάστε, πειραματιστείτε λίγο και σίγουρα θα τα καταφέρετε!

Καλή διασκέδαση!

